

1. LATAR BELAKANG

Perancangan shot merupakan salah satu bagian yang paling penting dalam keseluruhan proses pembuatan film maupun animasi. Biasanya, perancangan shot ini dilakukan pertama kali pada proses pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan bagian dari proses pra-produksi, yang berarti *storyboard* akan dibuat sebelum sama sekali dimulainya proses produksi suatu film atau animasi. *Storyboard* bisa didefinisikan sebagai gambar sekuensial yang mendeskripsikan secara visual suatu adegan yang ada di dalam film atau animasi. *Storyboard* juga sering disebut dengan istilah *pre-visualization (Pre-Viz)*, yang menurut Hart (2008) dalam bukunya *The Art of the Storyboard a Filmmaker's Introduction*, *pre-viz* didefinisikan sebagai gambar-gambar dari seorang *storyboard artist* yang mengilustrasikan visual yang akan menjadi narasi dalam sebuah film. Dengan adanya *storyboard*, pembuat film bisa mendapatkan sketsa visual bagaimana film tersebut akan berjalan.

Karena tugas seorang *storyboard artist* yakni membuat visualisasi rancangan *shot* pertama dari sebuah film atau animasi secara keseluruhan, maka seperti yang telah disampaikan oleh Don Bluth dalam bukunya *Don Bluth's The Art of Storyboard* (2004), seorang *storyboard artist* harus memiliki pengetahuan dasar mengenai keseluruhan *pipeline* animasi yang akan dibuat. Beberapa poin penting yang ada di dalam pembuatan *storyboard* diantaranya adalah pemetaan proses pra produksi yang dilakukan sebelum proses produksi dimulai, menuliskan *timing* agar bisa mendapatkan gambaran kasar mengenai durasi film, perancangan teknis dan juga mekanik dari sebuah film agar bisa berjalan sesuai dengan limitasi yang ada, *layouting/framing* atau perancangan tata letak, *focal point* untuk memberikan penekanan pada pesan, perancangan pergerakan atau koreografi yang harus melibatkan seni peran, dan lain sebagainya.

Salah satu faktor yang seringkali terlewatkan dalam perancangan *shot* adalah *layouting/framing*. Tidak jarang seorang *storyboard artist* melupakan pentingnya pemanfaatan setiap adegan dan pengambilan arah gambar agar dapat seefektif mungkin. Karena hal ini terlewatkan, seringkali *storyboard* terasa datar

dan tidak dapat menyampaikan pesan dengan baik. Padahal, *storyboard* harus dapat menyampaikan pesannya dan secara ideal bahkan tanpa adanya bantuan suara dan mengandalkan koreografi, tata letak, dan lain sebagainya, *storyboard* sudah harus dapat dimengerti oleh audiens. Maka dari itu, penulis ingin mengelaborasi secara lebih lanjut mengenai topik ini agar miskonsepsi mengenai *framing* yang dilakukan tanpa memikirkan efektifitas dapat teratasi.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, *framing* adalah salah satu kunci utama dalam perancangan *shot*. *Framing* tidak bisa dipilih secara acak melainkan harus dapat membantu penyampaian pesan kepada penonton agar *framing* tersebut tidak kemudian sia-sia untuk dilakukan tanpa adanya dampak yang berarti dalam jalannya alur cerita. *Framing* yang baik harus dapat membantu menyampaikan pesan. Dengan mengatur komposisi yang baik dengan memanfaatkan tokoh, set dan properti, maka mata penonton akan dituntun oleh *framing* yang telah dibuat untuk dapat menikmati suatu adegan dengan lebih baik. Meskipun *framing* hanyalah merupakan salah satu bagian dari banyak poin penting dalam pembuatan *storyboard*, *framing* juga memiliki poin-poin penting didalamnya.

Rancangan *shot* beserta *framing* adalah yang nantinya akan mempengaruhi persepsi penonton terhadap adegan tersebut. *Storyboard artist* harus dapat membantu penyampaian persepsi ini terutama melalui *framing*. Misalkan dalam menyampaikan adegan aksi pertarungan, *shot-shot* yang dibuat harus lebih dinamis dan memiliki banyak pergerakan. Dalam adegan yang memiliki atmosfer mencekam, biasanya *framing* yang dibuat lebih sempit untuk memberikan kesan tokoh berada dibawah ancaman.

Poin-poin yang harus ada dalam *framing* menurut Wood (2022) diantaranya adalah *focal point*, bentuk dan garis, *rule of thirds*, pemanfaatan *foreground*, *middleground*, dan *background*, serta garis-garis yang jelas untuk tokoh dan latar. Dengan membuat *storyboard* dan menimbang poin-poin tersebut, maka kemungkinan terbesar sebuah *storyboard* akan menjadi lebih jelas,

Setelah menyelesaikan season 3, serial KIKO dari MNC Animasi akan membuat season terbaru yakni season 4. Dalam season 4 serial KIKO, sutradara bermaksud untuk membawa serial KIKO ke ranah yang berbeda dari sebelumnya. Jika sebelumnya serial KIKO lebih memberatkan ke tayangan eksklusif untuk anak-anak dengan genre umum yakni keluarga dan anak-anak, serial KIKO ingin memperbaharui serialnya pada season 4 dengan menambahkan *aksi* pada *genrenya* dengan konsep *future* (masa depan). Dengan perpindahan dari season 3 ke season 4 yang cukup drastis, sutradara bermaksud untuk menambah cakupan audiens yang sebelumnya tidak tertarik untuk menonton KIKO, namun juga tetap menjaga identitas serial KIKO sebagai acara untuk anak-anak agar tidak kehilangan audiens yang sudah ada sebelumnya.

Di KIKO season 4, karena genre telah berkembang menjadi aksi, akan lebih banyak sekuen-sekuen yang memerlukan kedinamisan dalam pengambilan *shot-shot* yang ada dalam serial. Hal ini bisa dilihat pertama kali dalam *animatic storyboard*. Maka dari itu, dalam membuat *storyboard* untuk serial KIKO season ke-4 yang memiliki cukup banyak aksi didalamnya, pengetahuan mengenai *framing* sangat dibutuhkan untuk menghasilkan film yang menarik untuk ditonton, namun juga dapat memberikan audiens pesan yang ingin disampaikan dalam setiap episodnya. Berbeda dari pembuatan serial yang *dialog heavy*, serial KIKO season 4 akan mengandalkan gestur dan juga pemilihan tata letak untuk menjaga kedinamisan setiap episodnya. Meski begitu, tidak hanya dinamis yang perlu diperhatikan, namun juga pesan dalam setiap naskah yang sudah dibuat sebelumnya. Di setiap episode KIKO, akan ada satu premis atau pesan yang ingin disampaikan. Pesan ini sudah bisa harus terlihat ketika *animatic storyboard* sudah bisa ditayangkan secara keseluruhan.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *shot* dilakukan pada adegan serial KIKO untuk menciptakan atmosfer mencekam dari tokoh antagonis?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis akan membatasi ruang lingkup dalam penelitiannya, yaitu diantaranya:

1. Penulis akan menganalisis rancangan *shot* yang dilakukan dalam karya penciptaan.
2. Penulis lebih memfokuskan pada bagaimana tokoh antagonis bisa menciptakan atmosfer mencekam dengan pemilihan *shot* yang dilakukan dalam karya penciptaan, berdasarkan kajian teoritis.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Film atau animasi pasti bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan. Seringkali dalam pembuatan film atau animasi kita mendapatkan limitasi-limitasi yang beragam, misalkan dari durasi penayangan film, *budget* dalam pembuatan adegan serta perbaikan-perbaikannya, limitasi dalam hal set, tokoh dan juga properti. Maka dari limitasi tersebut, secara ideal seorang *storyboard artist* harus dapat memaksimalkan seluruh *frame* dan adegan yang digunakan dalam film untuk menyampaikan pesan. Seluruh *frame* harus memiliki maksud dan tujuannya sendiri. Hal ini adalah untuk menjaga efektifitas *storyboard* dan juga hasil akhir dari proyek yang dibuat. Salah satu cara untuk membuat *storyboard* menjadi lebih efektif adalah dengan memperhatikan *framing* dalam adegan-adegan yang ada di dalam film.

Dengan mengangkat topik ini, penulis bermaksud untuk memberikan penekanan terhadap pentingnya proses perancangan *shot* dalam penyampaian pesan melalui *storyboard*. Sebagai seorang *storyboard artist* perlu memiliki pengetahuan terhadap fundamental-fundamental dari perancangan sebuah adegan yang meliputi banyak hal diantaranya adalah *framing*, *staging*, pengambilan *angle*, *blocking*, dan lain sebagainya. Dengan memiliki pengetahuan mengenai hal-hal tersebut, efektifitas dalam penyampaian pesan dari setiap pemilihan *frame*

dalam *storyboard* akan meningkat pesat. Selain untuk rekan-rekan *storyboard artist* dan rekan animasi, penulis juga memaksudkan topik ini untuk serial *storyboard driven* seperti KIKO yang memiliki maksud untuk memberikan hiburan dan pesan sekaligus. Untuk serial seperti KIKO, penyampaian pesan secara visual menjadi sangat penting. Karena dengan adanya *framing* yang efektif, ketertarikan audiens dalam melanjutkan menonton acara tersebut juga akan meningkat, sehingga keseluruhan tujuan animasi dari pesan sampai mengikat audiens untuk terus menonton juga akan tercapai.

Kemudian yang terakhir adalah bagi rekan-rekan universitas yakni sebagai referensi mengenai bagaimana *framing* bisa berperan penting dalam penyampaian pesan. Terutama bagi rekan-rekan mahasiswa animasi yang juga akan membuat film Panjang maupun pendek sebagai tugas perkuliahan maupun tugas akhir. Penelitian ini bisa menjadi sangat berguna agar hasil akhir dari film yang dibuat terlihat lebih menarik dan secara bersamaan menyampaikan pesan dengan baik melalui visual dari film

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA